



REGISTRO DE LA
PROPIEDAD INDUSTRIAL

ESPAÑA

⑪ N.º de publicación: ES 2 013 885

⑫ Número de solicitud: 8901326

⑬ Int. Cl. 4: G07F 17/34

⑭

PATENTE DE INVENCION

A6

⑮ Fecha de presentación: 05.08.88

⑯ Fecha de anuncio de la concesión: 01.06.90

⑰ Fecha de publicación del folleto de patente:
01.06.90

⑱ Titular/es: José García Román
Hermanos Machado, nº 59 - 8º
46009 Valencia, ES

⑲ Inventor/es: García Román, José

⑳ Agente: Ungría Goiburu, Bernardo

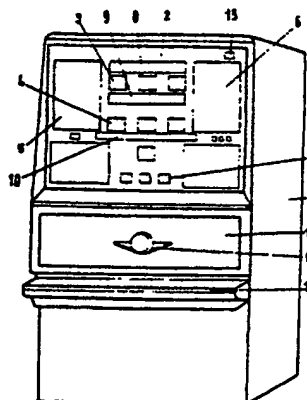
㉑ Título: Máquina recreativa.

㉒ Resumen

Máquina recreativa.

Máquina recreativa del tipo de las accionadas por monedas y de las que otorgan premios en metálico, de acuerdo con la consecución de combinaciones que se pueden establecer aleatoriamente mediante una serie de figuras o signos previstos en un conjunto de tres rodillos o elementos móviles.

La máquina incorpora como novedad un segundo juego de rodillos alineado con el primero, siendo aquel actuado paso a paso por pulsadores accionados por el propio jugador, permitiendo a este optar a un premio correspondiente a la cantidad acumulada en las diferentes jugadas, y que además aparece reflejada en el propio panel de señalización. Asimismo, la combinación que se consiga con ese segundo juego de rodillos puede ser coincidente con una de las combinaciones establecidas como premio parcial, para optar a un doble premio.



DESCRIPCION

La invención que se describe en esta memoria trata de una máquina recreativa, de las que funcionan con la introducción de monedas, y dan premios en metálico de acuerdo con lo establecido por las leyes sobre la materia, y a la que se le ha dotado de unas características especiales a través de las cuales presenta nuevos alicientes para el jugador que puede ver premiado su acierto con una cantidad importante, ya que los porcentajes destinados a premios van acumulándose en un contador especial y visible en el frontal de la máquina.

Existen en el mercado numerosas máquinas del tipo de la que es objeto de esta solicitud, que comprenden en líneas generales uno o más conjuntos de rodillos en los cuales van situados signos y figuras que aleatoriamente y a través de sistemas electrónicos con programación, giran para componer combinaciones diferentes que al coincidir con las programadas obtienen premios de diferentes valores.

Previa la introducción de las monedas y a través de un pulsador, o bien una palanca de mando, e incluso mediante un temporizador automático se acciona el mecanismo que pone en marcha todo el sistema.

La máquina recreativa que se describe comprende tres pulsadores en el panel frontal de juego, que al ser pulsados antes del juego o durante su desarrollo, cambia las figuras de uno, dos o tres de los rodillos dispuestos en una situación independiente de la convencional de los rodillos normales de juego, que van cambiando las figuras y se paran automáticamente, marcando la combinación que si es coincidente con la de la segunda fila de rodillos, consigue el premio acumulado en los distintos juegos realizados y no premiados.

Al mismo tiempo, también, si la combinación coincide con una de las combinaciones establecidas como premio parcial, se cobre este automáticamente.

La máquina en reposo, o sea sin jugar, tiene

en continuo movimiento los rodillos, mostrando las distintas combinaciones de premio que puede conseguir el jugador.

Al introducir la moneda, el jugador dispone de la oportunidad de cambiar la combinación en la segunda fila de rodillos, por medio de los correspondientes pulsadores.

Todos los mecanismos van encerrados en un mueble en el que aparece el panel de juego con la iluminación adecuada, así como los pulsadores correspondientes para todas las combinaciones, así como palanca y pulsador de mando voluntario, ranura para introducir monedas y bandeja de recogida de premios.

Se adjunta una lámina de dibujo, en cuya figura única se muestra el mueble que compone exteriormente la máquina, visto en perspectiva.

Como ejemplo práctica de realización de la máquina de juego, vemos que se compone de un mueble vertical, generalmente paralelepípedo rectangular -1-, en cuya parte frontal superior aparece el panel -2- donde van los distintos indicadores y elementos de actuación para el juego.

Se han dispuesto dos filas -3- y -4- de tres ventanas cada una. La superior -3- deja ver los rodillos de tipo convencional con sus signos y figuras que, al coincidir con cualquiera de las combinaciones estipuladas y representadas en las tablas laterales -5- y -6- dan los premios programados aleatoriamente.

En la inferior -4- los rodillos con sus figuras, pueden ser cambiados, por giro, paso a paso, a través de los pulsadores -7- correlativamente situados por debajo de aquellos. Los espacios -8- -9- y -10- corresponden a indicadores para facilitar el manejo. El espacio -11- corresponde a una indicación luminosa de premio.

En la cara frontal del pupitre -12- esta situada la palanca -13- de accionamiento manual de puesta en juego. Debajo aparece la bandeja -14- para recogida de premios.

En la parte superior frontal del mueble esta situada la ranura -15- de introducción de monedas.

REIVINDICACIONES

1. Máquina recreativa, que comprende un mueble en cuyo interior van dispuestos todos los mecanismos electrónicos programados para la actuación selectiva y aleatoria de una línea de tres rodillos giratorios, dotados con figuras y signos con los cuales se forman diferentes combinaciones que al coincidir con las programadas optan a un premio inmediato, estando provisto además de un monedero para puesta en funcionamiento de la máquina y depósito de monedas para premio, así como una bandeja de recogida de estos, cuya

máquina se pone en movimiento, una vez introducidas las monedas mediante contacto establecido con una palanca-balancín de acción manual, y se caracteriza porque en alineación con el primer conjunto de tres rodillos dispone de otro similar que es actuado paso a paso por correspondientes pulsadores para que el jugador pueda elegir la combinación deseada con opción al premio de la cantidad acumulada en las diferentes jugadas, que esta reflejada en la parte superior del panel, pudiendo ser coincidente, además, con las combinaciones del programa con opción a los dos premios.

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

2 013 885

